

마계전기 디스가이아 3

소프트웨어 설명서

본 「소프트웨어 설명서」 및 PLAYSTATION®3의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

건강상의 주의

⚠ 경고

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

⚠ 주의

이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상에 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 멀미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대해서

진동 장애가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 말아 주십시오.

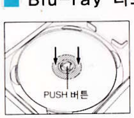
※진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

- **플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.**
- **피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.**
- **플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.**
- **플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.**

사용상의 주의

● 본 소프트웨어는 PLAYSTATION®3 전용입니다. ● 난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ● 디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ● 디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PLAYSTATION®3를 PDP나 액정(LCD)방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 "잔상 현상"이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ● 고객님의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상해 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

Blu-ray 디스크 꺼내기/넣기



Blu-ray 디스크를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.

꺼내기 PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.

넣 기 디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

BLKS 20061

PLAYSTATION®3의 업데이트에 대하여

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트로부터의 안내

이 디스크에는 PLAYSTATION®3 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 재촉하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

사용하시는 PS3™의 시스템 소프트웨어는 버전 X.XX입니다.
기동하려면 X.XX 이상으로 업데이트해야 합니다.
지금 업데이트 하시겠습니까?
예　아니오

PLAYSTATION®3의 업데이트 실행하기

화면의 지시에 따라 조작을 하면 시스템 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다.

업데이트가 중단되면 고장의 원인이 됩니다.
업데이트하실 때에는 아래의 사항에 주의해 주십시오.

- 본체의 전원을 끄거나 본체의 AC 전원 코드를 빼지 마십시오.
- 본체에서 디스크를 빼지 마십시오.

시스템 소프트웨어의 버전 확인

홈 메뉴의 「설정」⇒「시스템 설정」⇒「시스템 정보」를 선택하면 시스템 정보가 표시됩니다.
「시스템 소프트웨어」에 업데이트 데이터의 버전 번호가 표시되면 정상적으로 업데이트 된 것입니다.

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아 인포메이션 센터
http://www.playstation.co.kr/info
TEL 02-6677-7771, 080-723-7235(접수시간 9:00~18:00 토 · 일 · 공휴일 제외)

목차

프롤로그

피에 물든 터부와 끝 모를 무질서,
그리고 독기서린 집착에 침식된 세계 - 마계.

그 땅에서는 어둠에 사는 자들이 융성하여,
날마다 재앙을 가져온다고 한다.

그 마계의 중앙에 끊임없이 증축하고 있는 하나의 학원이 있었다.

-마립사악학원

이사장은 마왕. 선생(凶師*)은 상급악마.
흉실(凶室*)에서는 본능대로 살아가는 악마를 우등생이라고
부르는 왜곡된 가치관을 가르친다.

이것이 무질서한 마계의 사악함의 근원.
타락과 파멸을 퍼뜨린 판도라의 상자이다.

그 어둠에 매료된 자는 끊이지 않았다.
굳이 마계에 내려서려는 용기있는 자는,
부디 마음을 빼앗기지 않도록 주의하라.

이것은, 경고다…

·소프트웨어 설명서 내에서 「*」이 표시된 단어는 일본어의 한자 읽는 음은 같으나 뜻이 다른 일종의 언어유희를 나타냅니다.
예) 흉실=きょうしつ=教室=凶室, 학생=생도=生徒=生屠

등장인물



마오(マオ)

남 1578세
CV : 平多宏美(히라타 히로미)

부친인 마왕을 물리치기 위한 일을 꾸미는 마계 제일의 우등생. 사악지수 180만의 두뇌로 사악한 연구를 하는 나날을 보내고 있다. 인간이나 용자를 무척 싫어한다. 연구대상을 발견하면 흥분하는 버릇이 있다.



할아범(じいや)

남 연령모름
CV : 窪田吾郎(쿠보타 고로)

마오를 따르는 악마 도신사. 「이런 일도 있을 것 같아서…」라는 말버릇이 있다. 예지능력자라고 생각할 정도로 지나친 과보호에 용의주도한 편이다. 마오에 대해선 이상할 정도의 충성심을 보인다.



알마스(アルマス)

· 폰. 알마딘. 아다만트

남 19세
CV : 下野紘(시모노 히로)

자칭 용자인 용자 오타쿠 청년. 동경하는 공주를 위해 마왕을 물리치려고 마계에 왔지만 그런 실력은 쥐꼬리만큼도 없다. 불행하게도 마오에게 용자의 칭호를 빼앗겨 강제로 부하가 되어버린다. 공주님을 위해서라면 근성을 발휘할……때도 있다.



라즈베릴(ラズベリル)

여 1578세
CV : 齋藤千和(사이토 치와)

무지각, 무결석에 숙제도 잊는 일이 없는 사악학원 넘버원의 문제아. 매일 땡땡이치는 우등생 마오와는 완전히 다른 행동을 하며, 마계 제일의 불량학생임을 자부하고 있다. 양식이나 미담으로 다른 악마들을 위협하기 때문에 학생들(生屠*)이 기피하는 존재이다. 마오와는 소꿉친구다.

등장인물



사파이어(サファイア)

로드나이트

여　17세

CV : 長谷川明子(하세가와 아키코)

알마스가 동경하는 인간계 어딘가에 있는 왕국의 공주님. 청순가련형으로 보이지만 사실은 초행동파이자 격투파. 좌우명은 「선수필승」「죽기 전에 죽여라」. 슬플 때는 울 수 없다는 결점을 갖고 있는 등, 본인의 마음 한편에는 어두운 그림자가 드리워 있다.



챰프루(チャンプル)

선생

남　3442세

CV : 桑原敬一(쿠와바라 케이이치)

가정과(家諦科*) 선생(凶師*). 강화류혼돈파주방권(強火流混沌派廚房拳)의 달인. 열혈한. 요리와 마음가짐에 대해서만큼은 일가견이 있다. 좋은 말을 많이 하지만 일일이 요리에 대입해서 얘기하기 때문에 듣는 사람은 무슨 소리인지 못 알아듣는 경우가 많다.



릴리안의 쿄코(リリアンの狂子)

여　1584세

CV : 荒井靜香(아라이 시즈카)

라즈베릴의 부하. 불량학생을 동경하여 베릴을 일편단심으로 신봉한다. 베릴과 마찬가지로 학원의 전설같은 것을 잘 알고 있어, 해설 캐릭터의 역할을 손색없이 해낸다.



종이학의 아스카(折り鶴の明日禍)

여　1593세

CV : 香坂夏希(코우사카 나츠키)

라즈베릴의 부하. 불량학생을 동경하여 베릴을 좇는 아가씨. 쿄코에 비해 침착하다. 보기와 달리 조금 순수한 편이다.

직업소개

전사(남)



마계에 있어서 싸우는 일은 생활의 일부이다. 그 중에서도 직업으로서 싸우는 일을 선택하여, 전쟁의 신 「그란델」과 계약한 자만이 전사라고 얘기할 수 있다. 가벼운 경장이지만 「기」에 의한 육체경화능력으로 도검에 의한 참격에 쉽게 대응할 수 있다. 공수가 모두 우수하여 전력의 핵심이 된다.

전사(여)



여전사로서의 소질을 가진 자는 마계에서도 흔하지 않아서 천명 중에 한명이 있을까 말까한 정도라고 한다. 그렇기 때문에 어려서 소질이 발견된 자는 일류 여전사로 선택되어 철저하게 단련받는다. 제자가 된 소녀는 「리베」라고 불리며, 전투기술 이외에도 살아남기 위한 모든 수단을 전수받게 된다고 한다.

마법사(남)



마력에 매료된 소년들은 어려서부터 마도 기숙사에 다니면서 쉬지 않고 마법공부에 열중한다. 격한 경쟁에서 승리한 아이에게만 집중력을 높이기 위한 전통의상이 주어지며, 마법사라는 이름이 허락된다. 비록 수행중인 몸이지만 자긍심이 높으며, 여러 가지 마법을 습득해가는 소질을 갖고 있다.

마법사(여)



악마의 소녀 대부분은 태어나면서부터 마법사로서의 높은 능력을 갖고 있다. 거대한 리본은 대기로부터 마력을 흡수하는 안테나 역할을 하며, 따로 공부하지 않아도 마법에 관한 지식을 수신하고는 한다. 그 탓인지 만사태평에 낙천적인 성격을 가진 자가 많아, 소년 마법사에 비해 머리는 다소 떨어지는 편이다.

승려(남)



비뚤어진 자들 투성이인 악마 중에서도 놀랄 정도로 양심파만 모인 종족. 싸움으로 상처입은 자를 치료하는 일은 큰 죄라는 교리에 따라 스스로를 속박하고 있다. 인간에 대해서도 편견을 갖고 있지 않으며, 기적의 비법으로 만인을 구하기 위해 마계를 정처 없이 방랑하고 있다.

승려(여)



그녀들의 선조는 천계에서 추방된 타천사로, 치료의 마법을 마계에 퍼뜨렸다고 전해진다. 흉폭한 악마들과는 완전히 다른 존재로, 다른 사람을 치료하는 것에서 스스로의 존재의의를 느끼고 있다. 그렇기 때문에 능력을 높이는 일에 적극적인 여승려 전문의 마법학교는 수천년의 역사를 자랑한다.

닌자(남)



어둠의 자객으로 두려움의 대상이 되는 암흑전투집단. 주로 암살을 생업으로 삼으며, 주어진 임무를 차분히 수행한다. 강인한 육체와 인법이라고 부르는 독자적인 전투술은 경이적이다. 엄격한 규율을 지키며, 주군에 대한 충성심도 두텁다.

닌자(여)



아름다운 용모와 달리 안으로는 예리한 살의를 감추고 있는 여자 자객. 그 색기에 매료되어 목숨을 잃은 자도 적지 않다. 체력은 남자 닌자에 비해 떨어지지만 스피드는 마계에서 최고다. 충성심이 두터우며, 왕후 귀족의 호위로서 중용되고 있다.

사무라이(남)



먼 동쪽 변경의 마계에서 검의 길을 극한까지 갈고닦기 위한 수행의 나날을 보내는 검사집단. 예절을 중시하고 충성심이 두텁다. 언제라도 주군을 위해 목숨을 버릴 각오가 되어 있으며, 싸울 때를 대비하여 항상 연마를 거듭하고 있다. 자기중심적이며 자유분방한 다른 악마와는 획일적으로 다른 존재이다.

사무라이(여)



마계 각지에 점재하고 있는 성역의 수호자로서, 긴 세월에 걸쳐 침입자를 퇴치해온 일족. 전에 있었던 대변동에 의해 대부분의 성역을 잃었던 그녀들은 직업검사로서 살아가는 것을 선택했다. 성역의 수호자로서의 사명은 잃었어도 검을 향한 의지와 긍지는 그녀들의 가슴에 새겨져 있다. 「부시로드(무사도)」라는 독자적인 신앙을 갖고 있다.

격투가(남)



자신의 육체를 극한까지 단련하며, 자신만의 길을 걸어가는 고고한 전사. 암흑투기를 몸에 두르고 있기 때문에 맨손으로도 총검류의 무기와 호각으로 싸울 수 있다. 시조는 인간계에서 수행을 왔던 전설의 격투가라고 전해지지만 진상은 알 수 없다. 강한 것이야말로 정의라는 진리를 따르는 무협집단.

격투가(여)



마계의 변경에 있는 「짐승의 마을」출신자로 구성되어 있다. 원래는 귀족 아가씨의 신부수업을 위한 곳이었지만 긴 세월이 흐르면서 불필요한 요소를 없앤 결과, 짐승의 마을은 여자 격투가의 양성소가 되었다. 짐승의 마을 니르밤은 무림(무예가들의 세계)에서도 크게 알려진 곳. 니르밤이란 스승이 제자에게 무술의 비기를 남김없이 전수한다는 뜻이다.

※이밖에도 개성적인 직업이 다수 존재합니다.
※일정한 조건을 채워야 캐릭터를 만들 수 있는 직업도 있습니다. 반드시 찾아보시기 바랍니다.

무선 컨트롤러(SIXAXIS™)



	거점이동시	전투시
○ 버튼	결정, 메시지 넘기기	결정, 전투 커맨드 불러내기
× 버튼	취소, 점프	취소
△ 버튼	메뉴 불러내기 데모 스킵	메뉴 불러내기 데모 스킵
□ 버튼	스테이터스 화면 열기	버튼을 누르면서 방향키를 누르면 선택한 캐릭터의 방향을 변경.
방향키	캐릭터, 커서의 이동	캐릭터, 커서의 이동
왼쪽 스틱	캐릭터, 커서의 이동	캐릭터, 커서의 이동
오른쪽 스틱	캐릭터 근접시→「패러미터↔장비」 화면 교체 아이템 스테이터스의 화면 교체 →「이노센트 정보↔스테이터스」	스테이터스 화면 교체 패러미터↔장비 캐릭터 선택시→「패러미터↔장비」 화면 교체 캐릭터 비선택시→「지오패널표시↔비표시」
L1 버튼	맵을 좌회전 시킨다	맵을 좌회전 시킨다
R1 버튼	맵을 우회전 시킨다	맵을 우회전 시킨다
L2 버튼	맵의 확대, 축소	맵의 확대, 축소 아이템 란을 고속 스크롤 시킨다
R2 버튼	메시지 표시중 : 메시지 배속 표시	커서 조작시 : 미행동 캐릭터로 커서 이동 공격시 : 전투연출을 생략한다

게임 시작방법



게임을 기동하면 타이틀 화면에 게임모드가 표시됩니다. 처음부터 플레이하는 경우는「처음부터(はじめから)」를 선택합니다. 전의 플레이를 지속할 경우에는「계속해서(つづきから)」를 선택한 후, 세이브 데이터를 선택하여 주십시오.

※본 게임은 쾌적한 플레이환경을 위해서 기동시에 20초 전후의 로딩시간을 필요로 합니다. 게임을 리셋하고 싶은 경우에는 △ 버튼 메뉴에서「포기하다(ギブアップ)」를 사용하면 로딩시간 없이 타이틀 화면으로 돌아갈 수 있습니다.

세이브와 로드

PLAYSTATION®3 본체의 HDD를 사용하여 게임의 진행상황을 보존(세이브, セーブ)할 수 있습니다. 세이브하기 위해서는 1024KB이상의 비어있는 용량이 필요합니다.



사악학원1호생교사 등의 거점에서 △ 버튼 메뉴를 불러내어『세이브(データセーブ)』를 선택합니다. 새롭게 세이브할 경우에는『신규작성(新規作成)』할 곳에 커서를 맞춰서 ○ 버튼으로 결정하여 주십시오.
세이브 데이터를 덮어쓸 경우에는 이미 세이브되어 있는 곳에 커서를 맞춰서 결정하면 됩니다.

타이틀 화면에서『계속해서(つづきから)』를 선택, 세이브한 곳을 선택하면 게임을 계속해서 플레이할 수 있습니다.

※세이브 데이터를 덮어쓰면 덮어진 데이터는 지워져 버리니 주의하여 주십시오.
※세이브 중에는 아래의 조작을 하지 말아 주십시오.
①전원 버튼을 누른다
②주전원 스위치를 누른다
이 같은 조작을 행하면 데이터가 지워져 버릴 우려가 있습니다. 주의하여 주십시오.

초급편

게임의 흐름

초급편은 게임을 진행하기 위해 필요한 기본적인 지식을 설명합니다.
여기서는 먼저 게임의 큰 흐름에 대해서 설명하겠습니다.

제 1화 스타트

이벤트 발생



이벤트가 발생해서 이야기가 진행됩니다.

거점이동



사악학원1호생교사를 시작으로 거점을 자유롭게 이동할 수 있습니다. 여기서는 구매부(購買部), 양호실(保嫌室*), 흉실(凶室*), 아이템계점(アイテム界屋), 마빌리티점(魔ビリティー屋)의 이용 및 정보수집을 할 수 있습니다. 세이브도 여기서 할 수 있습니다. 할아범에게 말을 걸면 다른 장소(에어리어 맵)로 이동할 수 있습니다.

에어리어 맵 선택



할아범에게 말을 걸면 에어리어 맵 선택화면으로 이동합니다. 일단 맵을 선택한 후, 전투에 돌입하면 승리할 때까지는 거점으로 돌아갈 수 없습니다. 사전에 동료의 상태를 정비한 후 세이브 해두시길 바랍니다.

에어리어 맵에서 전투



데모와 전투를 되풀이 하면서 맵을 공략해 갑니다.

적을 전멸시켜서 맵을 클리어



적을 전멸시키면 맵을 클리어하게 됩니다. 출격할 수 있는 아군(최대 10 캐릭터)이 전멸하면 게임 오버입니다.

제 1화 종료

기본적으로 위와 같은 흐름을 되풀이하면서 게임을 진행해 갑니다. 이야기는 전부 8화로 구성되어 있습니다. 하지만 즐기는 방법에 따라서는 엔딩이 변할 수도 있습니다.
그리고, 클리어 후에는……?

거점에서의 행동

사악학원 1호생 교사를 시작으로 거점에서는
주인공 마오를 조작해서 스승이나 학생들과 대화를 하거나
쇼핑을 할 수 있습니다.



거점에서의 캐릭터 조작

왼쪽 스틱 또는 방향키 ……………………주인공 마오를 이동 시킬 수 있습니다.
◎ 버튼…………………………………………캐릭터 가까이서 ◎ 버튼을 누르면 대화를 할 수 있습니다.
⊗ 버튼…………………………………………마오가 점프를 합니다. 별로 중요하지 않습니다.
L1 버튼 또는 R1 버튼 ……………………카메라 각도를 변경할 수 있습니다.
L2 버튼 ………………………………………카메라 확대 축소를 바꿉니다.

거점에서 사용할 수 있는 커맨드

거점에서 △ 버튼을 누르면 다음과 같은 커맨드가 표시됩니다.



아이템(アイテム)	아이템의 확인, 휴대주머니에서 창고로 이동시킬 수 있습니다.
장비(そうび)	장비의 확인, 변경을 할 수 있습니다.
마빌리티(魔ビリティ-)	마빌리티의 확인, 변경을 할 수 있습니다.
특수기(特殊技)	특수기의 확인, 변경을 할 수 있습니다.
스테이터스(ステ-タス)	아군 캐릭터의 상태를 확인할 수 있습니다.
나열변경(ならびかえ)	아군 캐릭터의 나열 방법에서 「스스로(自分で)」「레벨 순서(レベル順)」「HP 순서(HP順)」「물리공격력 순서(物理攻擊力順)」「마법공격력 순서(魔法攻擊力順)」「인간형우선(人型優先)」「마물형우선(魔物型優先)」「위원회 순서(委員會順)」 안에서 좋아하는 것으로 변경할 수 있습니다.
전투지식(戰鬪知識)	주로 전투에서 필요한 기본지식들을 확인할 수 있습니다.
설정(設定)	게임 안의 여러 가지 설정을 변경할 수 있습니다.
포기(ギブアップ)	소프트웨어 리셋을 걸어 타이틀 화면으로 돌아갑니다. 단지, 세이브하지 않았을 때는 게임의 진행상황이 보존되지 않은 채 리셋 되어 버리니 주의하시기 바랍니다.
데이터 제거(デ-タ消除)	HDD 안의 데이터를 제거할 수 있습니다.
데이터 세이브(デ-タセ-ブ)	게임의 진행상황을 보존할 수 있습니다(P.8).

H L	현재의 소지금(헬)을 표시합니다.

모험의 준비를 하자!

쇼핑

거점맵에 있는 무기점(武器屋), 방어구점(防具屋), 잡동사니점(よろず屋)에 말을 걸면 아이템을 사거나 팔 수 있습니다. 아이템을 구입할 때는 「헬(돈)」이 필요합니다. 쇼핑할 때는 시험착용도 이용할 수 있습니다. 현재의 장비와 비교해서 물건을 구매할 수 있는 편리기능이니 꼭 활용하시기 바랍니다.



무기점(武器屋) ……………………주로 공격력을 높이는 아이템을 판매합니다.
마법사계열 캐릭터를 위한 지팡이도 판매합니다.
방어구점(防具屋) …………………주로 방어력을 높이는 아이템을 판매합니다.
게임을 진행하면 안경(명중률 상승) 등의 액세서리도 판매하게 됩니다.
잡동사니점(よろず屋) ……………주로 전투중에 사용하는 회복 아이템을 판매하고 있습니다.

상점 레벨	상점이 취급하는 물품은 상점의 레벨에 따라 결정됩니다. 상품 레벨이 높으면 가격이 오르는 대신, 강력하고 좋은 상품을 취급하게 됩니다. 상품 레벨은 의회에서 「좀더 비싼 것을 사고 싶다!」 「좀더 싼 것을 사고 싶다!」를 제안하는 것으로 조절할 수 있습니다.
단골손님 랭크	쇼핑을 계속하면 단골손님 랭크가 상승합니다. 상점 레벨은 이 단골손님 랭크와 같은 수치까지 올릴 수 있습니다.

양호실(保嫌室)

헬(돈)을 지불하면 줄어든 HP, SP를 회복시켜 줍니다.
양호실을 지속적으로 이용하다보면 경품을 받을 수 있습니다.



할아범(じいや)

거점 밖으로 나갈 때(=에어리어 맵으로 이동한다)는
할아범에게 말을 걸어 주십시오.



※프리니(プリニ-)로 바뀌는 경우도 있습니다.

마빌리티 연구실(魔ビリティ-研究室)

마빌리티 연구실은 마나를 지불하여 전투를 보좌하는 특수능력(마빌리티)이나 특수기, 마법을 구입하는 장소입니다. 마나만 있으면 여기서 언제라도 습득할 수 있습니다(직업에 따라 취득할 수 있는 기술에 제한이 있습니다).
레벨에 관계없이 필요한 기술이나 마법에만 마나를 지불하여 불필요한 습득을 자제하기 바랍니다.
(※마나를 모으는 방법은 P.12 참조)



할아범에게 말을 걸어 에어리어 맵을 선택하면 전투에 돌입합니다.
여기서는 전투맵에서의 기본적인 조작을 설명합니다.

아군 캐릭터의 출격방법

커서를 베이스패널(화면참조)에 맞춰서 ◎ 버튼을 누릅니다.
아군 캐릭터 일람이 표시됩니다.



출격시키고 싶은 캐릭터에 커서를 맞춰서 ◎ 버튼을 누르면 그 아군 캐릭터가 전투 맵에 출격합니다. 실수로 출격시킨 경우에는 그 아군 캐릭터에 커서를 맞춰서 ⊗ 버튼을 누르면 베이스 패널로 돌아오게 됩니다.



마나와 마나를 모으는 법

마나는 전투에서 적 캐릭터를 물리치면 입수하는 에너지를 말합니다. 특수기의 습득・강화나 마빌리티를 습득하기 위해서는 마나가 필요합니다.
강한 적을 물리치면 그만큼 많은 마나를 입수할 수 있습니다.



적 캐릭터를 물리친 캐릭터 외에는 마나를 입수할 수 없으니 「어느 캐릭터로 적을 물리칠 것인가?」를 잘 생각해서 물리치시기 바랍니다. 또 마나는 「잡동사니점(よろず屋)」에서 팔고 있는 『마나포션(マナポーション)』을 사용하면 얻을 수 있기도 합니다.

전투 커맨드에 대해서

여기서는 전투 중에 사용하는 커맨드(아군 캐릭터에게 내리는 명령)에 대해서 설명합니다. 아군 캐릭터에게 명령을 내릴 때는 출격중인 아군 캐릭터에게 커서를 맞춰서 ◎ 버튼을 눌러 주십시오.
그러면 다음과 같은 커맨드가 표시되니 원하는 명령을 선택하면 됩니다.



이동(移動)

이동 범위 내에서 자유롭게 이동시킬 수 있습니다.



공격(攻撃)

장비하고 있는 무기로 일반적인 공격을 합니다. 이 커맨드를 선택한 시점에서는 바로 공격이 실행되지 않습니다. 실행하고 싶을 때는 △ 버튼으로 메뉴를 불러내어 「공격개시(攻撃開始)」나 「턴 종료(ターン終了)」를 선택하여 주십시오. 「공격개시(攻撃開始)」는 행동등록을 마친 캐릭터 모두의 행동을 실행하는 커맨드입니다. 「턴 종료(ターン終了)」는 행동등록을 마친 캐릭터 모두가 행동을 실행한 뒤, 적의 턴으로 이행하는 커맨드입니다.



특수(特殊)

습득하고 있는 특수기를 사용합니다. 특수기에는 아래와 같은 것이 있습니다.
- 그 캐릭터 고유의 특수기
- 장비하고 있는 무기에 따라 사용할 수 있는 특수기
- 주로 마법사 계열 캐릭터가 배우는 마법

특수를 사용하면 SP(마력)가 소비됩니다.



집어들기(持ち上げ) / 던지기(投げる)

근접한 아군, 또는 적을 들어올릴 수 있습니다. 들어올린 상태로 「던지기(投げる)」 커맨드를 선택하면 던질 방향・거리를 선택합니다. 「집어들기(持ち上げ)」「던지기(投げる)」는 한가지 동작을 간주되어 같은 턴 내에서 사용할 수 있습니다. 적 또는 아군을 들어올린 채로 턴을 종료해버리면 무게 때문에 대미지를 입게 되니 주의하시기 바랍니다.



※프리니(プリニー)로 대표되는 미물형 캐릭터는 이 커맨드를 사용할 수 없습니다.
※프리니(プリニー)는 던져지면 폭발하니 주의하시기 바랍니다.

마체인지(魔チェンジ)



같은 위원회・계에 소속되어 있는 마물형 캐릭터가 고유의 무기로 변신하여 인간형 캐릭터에게 장비합체합니다. 2개의 유닛이 1개가 된다는 단점이 있습니다만 그것을 보완하고도 남을 위력을 발휘할 수 있습니다.

아이템(アイテム)



휴대주머니에 넣어둔 아이템을 사용할 수 있습니다.
회복 아이템으로 HP(체력)나 SP(마력)를 회복하거나
「이스케이프(デール)」라는 아이템으로 아이템계(P.31)로부터 탈출하거나 할 때 사용합니다.

방어(防御)



그 턴에 한정해서 방어력을 올립니다.
단, 반격 회수가 줄어듭니다.

장비(そうび)



장비를 변경합니다.
휴대주머니에 넣어둔 무기 및 방어구로 장비를 바꿀 수 있습니다.
창고에 넣어둔 무기, 방어구와는 변경할 수 없으니
미리 준비해 두십시오.

스테이터스(ステータス)



캐릭터의 스테이터스(상태)를 확인할 수 있습니다.

※하나의 캐릭터가 한 턴에 행동할 수 있는 것은 「이동」과 「공격」「특수」「집어들기 / 던지기」「마체인지」「아이템」「방어」의 행동 중 어느 한 가지 1회입니다. 「스테이터스 확인」과 「장비변경」은 몇 번이든 가능합니다.

△ 버튼 메뉴

공격개시(攻撃開始)



행동등록을 마친 캐릭터 모두의 행동을 실행합니다.
행동순서는 등록한 순서대로입니다.

턴 종료(ターン終了)



행동등록된 캐릭터 모두가 행동을 실행한 후,
아군 턴을 종료하고 적의 턴으로 이행합니다.
모든 행동이 종료된 것을 확인한 후 사용하시기 바랍니다.

보너스표(ボーナス表)



이 에어리어 맵을 클리어했을 때 받을 수 있는
보너스를 표시합니다.
보너스표는 화면 왼쪽 상단에 표시되는
보너스 게이지가 1까지 모이면 보너스표의 1 항목에 있는
보너스를 받게 되는 구조입니다.
보너스 게이지는 기본적으로 적을 공격하면 모입니다.

캐릭터 일람(キャラ一覧)



에어리어맵 안에 존재하고 있는 캐릭터가
캐릭터 이름으로 나열됩니다.
일람을 커서로 선택하여 캐릭터의 이름에 맞추면
선택한 캐릭터에게로 카메라와 커서가 이동합니다.

가자, 전장으로!

전투지식(戦闘知識)



전투에 관한 기본적인 설명을 들을 수 있습니다.
초보자는 꼭 한 번 읽어보시기 바랍니다.

포기(ギブアップ)



소프트웨어 리셋을 걸어 타이틀 화면으로 돌아갑니다.
단지, 세이브하지 않았을 때는 게임의 진행상황이
보존되지 않은 채 리셋 되어 버리니 주의하시기 바랍니다.

설정(設定)



각종설정을 변경할 수 있습니다.
방향키의 상하로 설정하고 싶은 항목에 커서를 맞추고,
방향키의 좌우로 설정을 변경합니다.
⊗ 버튼으로 설정을 종료합니다.

커서모드(カーソルモード)	에어리어 맵에서 방향키를 사용할 때, 위쪽 방향키의 이동방향을 결정합니다. 커서모드 A는 왼쪽구석으로, 커서모드 B는 오른쪽 구석으로 이동합니다.
아군전투연출(味方戦闘演出)	생략하면 아군 캐릭터의 전투연출이 생략됩니다.
적전투연출(敵戦闘演出)	생략하면 적 캐릭터의 전투연출이 생략됩니다.
시스템연출(システム演出)	생략하면 지오 이펙트나 마체인지의 연출이 생략됩니다.
전투이동속도(戦闘移動速度)	전투중의 캐릭터 이동속도를 조절합니다.
메시지표시속도(メッセージ表示速度)	데모 등의 대사 표시속도를 선택합니다.
「R2」스킵기능(「R2」スキップ機能)	있음(あり)으로 하면 R2 버튼으로 전투연출이나 대사를 일시적으로 생략할 수 있습니다.
세이브 아이콘(セーブアイコン)	세이브 아이콘의 종류를 선택합니다.
윈도우 투과(ウィンドウ透過)	윈도우를 투명으로 할 건지, 반투명으로 할 건지 선택합니다.
캐릭터 표시방식(キャラ表示方式)	도트 그림 표시방식을 변경합니다.
스피커(スピーカ)	음성 출력을 스테레오・모노 중 선택합니다.
BGM 음량(BGM 音量)	배경음악의 음량을 조절합니다.
SE 음량(SE 音量)	효과음의 음량을 조절합니다.
데모 보이스 음량(デモボイス音量)	데모(회화 이벤트) 캐릭터 음성의 음량을 조절합니다.
전투 보이스 음량(戦闘ボイス音量)	전투연출중의 캐릭터 음성의 음량을 조절합니다.
초기상태로 돌아간다(初期状態に戻す)	설정을 초기상태로 돌립니다.

당신도 이렇게 간단히 명부마도의 투사가 될 수 있다!

여기서는 전투에서 승리하기 위한 지름길이 되는 테크닉을 소개합니다.

공격방향



적을 공격할 때, 정면보다 측면, 측면보다 뒤쪽에서의 공격이
더 효과적인 대미지를 줄 수 있습니다.
적에게서 공격받을 때도 측면 또는 뒤에서 공격받으면
큰 대미지를 입게 됩니다. 공격의 명중률도 정면보다 측면,
측면보다 뒤쪽에서의 공격이 높아서 명중하기 쉬워집니다.
턴을 종료할 때는 배치를 확인하고, 아군 캐릭터를 유리한 방향으로 두는 것이 좋습니다.
(◻ 버튼+방향키로 방향변경)
또 마찬가지로 보다 높은 위치에 있는 쪽이 유리하게 전투를 전개할 수 있습니다.
적보다 높은 위치에 있으면 공격력, 방어력, 명중률, 회피율이 상승합니다.

연계공격



적을 공격할 때, 공격하는 아군 캐릭터의 전후좌우에 인접한
아군과 「연계공격」이 발동되는 경우가 있습니다.

발동조건
- 공격하는 아군 캐릭터는 「공격」커맨드를 선택
- 공격하는 아군 캐릭터가 적과 인접하고 있다
- 공격하는 아군 캐릭터에 다른 아군이 인접하고 있다

연계발동률을 높이는 방법

연계시키고 싶은 캐릭터에게
- 흉실(凶室*)의 자리바꾸기(席替え)로 가까이에 앉힌다
- 같은 위원회・계에 소속시킨다
- 주먹계열의 무기를 장비시킨다(※)

※특기무기가 아닌 경우, 아무리 연계발동률이 높더라도 효율이 나쁘기 때문에 주의해야 합니다.

초급편

당신도 이렇게 간단히 명부마도의 투사가 될 수 있다!

콤보

같은 적을 연속해서 공격하는 것을「콤보」라고 합니다. 구체적으로 예를 들면,

① 하나의 적 캐릭터에게 아군 캐릭터 넷이「연속해서」공격하도록 행동등록합니다.
② 공격개시하면 공격명령이 실행됩니다.
③ 아군 캐릭터 넷이 연속해서 공격을 하여 3연속 콤보가 성립됩니다(최초 일격은 포함되지 않습니다)






콤보의 회수가 늘어나면 그만큼 적에게 주는 대미지도 커집니다.
또, 보너스 게이지도 많이 축적됩니다.

콤보에 대해 주의할 점은 같은 적 캐릭터에게 연속해서 공격하지 않으면 콤보가 성립되지 않는다는 것입니다. 1회라도 다른 적을 공격하거나, 회복 등 다른 행동을 하면 콤보가 끊겨버리기 때문에 주의하시기 바랍니다. 단, 똑같은 적을 회복시키는 행위는 콤보로 인정됩니다.

특수기 합체



특수기를 연속해서 등록(콤보)했을 때, 어떤 일정한 조건을 채우면 두 개의 기술이 합체하여 하나의 기술이 됩니다. 대미지 상승 등의 효과가 있습니다.

레벨업



전투중에 적을 물리쳐서 경험치를 얻으면 캐릭터의 레벨이 올라갑니다. 레벨업을 하면 각 스테이터스가 상승합니다.
계속해서 적을 물리쳐서 레벨업을 하십시오.
최대 레벨 9999까지 올릴 수 있습니다!

승리조건

에어리어맵 상의 적을 전멸시키면 맵을 클리어하게 됩니다. 제 3세력은 물리치지 않아도 클리어됩니다. (스테이터스가 파란색으로 표시되는 것이 아군, 빨간색으로 표시되는 것이 적, 황색으로 표시되는 것이 제 3세력입니다)

게임오버

전투에서 출격중인 아군 캐릭터(최대 10)가 전원 전투불능상태가 되면 게임오버가 됩니다.
타이틀 화면으로 돌아오게 되니 세이브한 곳부터 다시 시작하여 주십시오.

초급편

특기 무기를 장비하자!!

직업마다 특별히 잘 다루는 무기, 잘 다루지 못하는 무기가 있습니다. 특기 무기(잘 다루는 무기)로 싸우면 높은 효과를 얻을 수 있습니다. 무기를 구입할 때, 장비시킬 때는 체크하시기 바랍니다. 무기의 종류는 아래의 8종류입니다. 마물형 캐릭터는 마물전용무기밖에 장비할 수 없습니다.(마물형 무기에는 육탄전형, 마법전형, 2종류가 있습니다)

주먹(拳)	육탄전을 위한 무기. 연계발동률의 상승, 반격회수의 증가가 특징. 공격력(ATK)과 속도(SPD)에 영향을 받는다. 특수기에는 공격 대상 캐릭터의 위치를 이동시키는 기술들이 많다.
검(劍)	일반적인 무기. 특수기에는 사용자하기 쉬운 좋은 기술이 많다.
창(槍)	통상공격의 사정거리가 2칸이기 때문에 반격 받지 않고 공격하기 쉽다. 특수기에는 사용자의 위치를 바꾸는 것이 많다.
활(弓)	원거리 공격에 우수한 무기. 통상공격은 공격력(ATK)과 명중률(HIT)에 영향을 받는다.
총(銃)	가장 사정거리가 긴 무기. 통상공격은 명중률(HIT)과 속도(SPD)에 영향을 받는다.
도끼(斧)	무기 중에서 최고급의 위력을 자랑한다. 속도(SPD)는 떨어지지만 위력은 절대적이다. 다른 무기에 비해 크리티컬 확률이 높은 것도 매력적.
지팡이(杖)	지혜(INT)가 오르며, 마법의 사정거리가 1칸 늘어난다. 마법 그 자체의 강화는「마빌리티 연구소」에서 행해진다.
마물전용무기(魔物專用武器)	마물형 캐릭터밖에 장비할 수 없는 무기. 같은 가격대라면 일반무기보다 마물전용무기 쪽이 고성능이다.

※무기에 대해서는 학원 안에 있는 존 5세에게 물으면 자세하게 알려줍니다.

무기 장비 시 주의점

특기 무기

각 캐릭터에게는 특기 무기가 설정되어 있습니다.
「스테이터스」에서 특기 무기를 체크하고 잘 다루는 무기만 장비시키도록 하십시오.

무기전용기

지팡이, 마물전용무기 이외의 무기에는 각각의 무기에 대응하는 전용기가 존재하며, 마빌리티 연구소에서 배울 수 있습니다.

초급편 흉실을 유용하게 활용하라!!

흉실(凶室)은 전투하기 전에 전략을 세우는 비밀기지 같은 시설입니다.
우선 필요최소한의 기능을 이용하여 전투를 유리하게 이끌기 위한 준비를 합시다.
흉실에 들어가면 △ 버튼으로 각종 시스템을 선택할 수 있습니다.

자리바꾸기(席替え)



자리바꾸기를 하면 전후좌우의 클래스메이트와 친해져서
연계발동률이 평소보다 높아집니다.
마체인지 사용시의 효과에도 영향을 줍니다.

홈룸(ホ－ムル－ム)



홈룸을 열면 다양한 의제를 제안할 수 있게 됩니다.
클래스메이트를 만들거나(P.21) 그 밖에 여러 가지 불가능한 것을
가능하게 만들 수 있습니다.

※자세한 것은 「홈룸을 악용해라!」(P.27) 참조

위원회에 임명

클래스메이트들을 위원회 임원으로 임명할 수 있습니다. 위원회의 종류는 홈룸의 의제를 가결시킴으로써 늘릴 수 있습니다.



- 위원장은 소속위원으로부터 각 스테이터스에 보너스 포인트가 가산됩니다.
- 위원장은 전투시에 소속위원과 근접해있으면 소속위원이 습득하고 있는 마법을 사용할 수 있습니다.
- 같은 위원회의 마물형 캐릭터와 마체인지할 수 있습니다.

이들 위원회에 의한 효과를 총칭하여 「엑스트라게인」이라고 부릅니다.

위원회의 종류

집어들기 연구회(持ち上げ研究會)	던지기 커맨드 「이단던지기(二段投げ)」를 사용할 수 있게 된다.
마체인지 연구회(魔チェンジ研究會)	마체인지의 사용 턴, 무기화효율이 상승한다.
맛마왕요리회(味魔王料理會)	소비 아이템의 효과가 2배로 상승한다.
역계적단(逆界賊團*)	아이템계에서 역계적질을 할 수 있다.

초급편 클래스메이트를 만들자!!

든든한 동료가 되어주는 클래스메이트를 만드는 방법에 대해서 설명합니다.

단계①



우선 △ 버튼 메뉴를 열고 「홈룸(ホ－ムル－ム)」을 시작합니다.

단계②



다음으로 「홈룸(ホ－ムル－ム)」에서 의제를 제안하는 캐릭터를 선택, 「새로운 클래스메이트를 만든다(新しいクラスメイトを作る)」라는 부탁을 선택하여 주십시오.

단계③



클래스메이트의 「직업」을 선택합니다.

단계④



클래스메이트의 「소질타입」을 선택합니다. 「극히 우수(極めて優秀)」와 「천재(天才)」는 홈룸의 승인이 필요합니다. 홈룸의 승이 필요없은 소질에 대해서는 필요한 마나만 있으면 만들 수 있습니다. 소질이 높으면 패러미터를 나누는 보너스가 높아집니다.

단계⑤



클래스메이트의 이름을 입력합니다. 랜덤도 상관없는 경우는 SELECT 버튼을 눌러 주십시오. 자동으로 이름이 입력됩니다. 마음에 들지 않을 때는 몇 번이든 SELECT 버튼을 눌러 선택하면 됩니다. 이름을 결정하였다면 「결정(決定)」을 선택하여 주십시오.

단계⑥



클래스메이트의 소질능력치에 보너스를 나눠줍니다. 보너스가 0이 될 때까지 원하는 대로 패러미터를 분배할 수 있습니다. 그 직업의 특징이 되는 패러미터를 더욱 강하게 하는 것도 좋고, 약점인 패러미터를 보강하는 것도 좋습니다.

※「구제불능(どうしようもないクズ)」인 경우, 보너스가 마이너스가 되기 때문에 마이너스만큼 0을 만들기 위해 기본 패러미터를 줄이지 않으면 안됩니다.

단계⑦



마지막 확인을 합니다. 여기서 ○ 버튼을 누르면 최종결정이 되어 클래스메이트가 작성됩니다.

초급편

아이템계점에 대해서

아이템계점(アイテム界屋)

모든 아이템 속에는 「아이템계」라는 세계가 존재합니다.
아이템계점은 그곳으로 인도하는 안내인입니다.

아이템계점의 메뉴	
아이템계로 간다(アイテム界へ行く)	소지하고 있는 아이템을 하나 선택, 그 아이템계로 들어갑니다.
주민의 이주(住人の移住)	복종시킬 이노센트를 다른 아이템으로 이동시킵니다.
주민의 합체(住人の合体)	복종시킨 같은 직업의 이노센트를 합체시킵니다.

아이템계로 가는 목적



아이템계로 가는 첫째 목적은 아이템의 강화입니다.
아이템계는 1계층을 진행할 때마다 레벨이 1 오릅니다.
아이템계에서는 10계층을 진행하지 않으면 본래의 세계로 돌아올 수 없습니다. 다만, 「이스케이프(デ−ル)」라는 아이템을 사용하면 아이템계에서 탈출할 수 있게 됩니다.

노토리어스(ノートリアス)



아이템계에도 주민이 있습니다.
그들 대부분은 「노토리어스(ノートリアス)」라고 불리는 질이 나쁜 주민이니까 퇴치하시면 됩니다.

이노센트(イノセント)



나쁜 주민 노토리어스와 반대로 좋은 주민은 「이노센트(イノセント)」라고 불립니다. 그들은 아이템의 스테이터스에 「사도ATK(ATK屋)」「사도DEF(DEF屋)」이라고 표시됩니다. 이것은 그 아이템의 아이템계 어딘가에 「ATK(공격력)」「DEF(방어력)」를 늘려주는 이노센트가 존재한다는 것을 나타냅니다. 「사도ATK 3」의 경우, ATK(공격력)를 3포인트 올려주는 효과를 가진 이노센트가 있다는 것을 의미합니다. 보통 그들은 조금 아이템을 강화시켜주는 정도입니다만, 아이템계에서 그들을 발견하여 복종시키면(쓰러뜨리면), 좀 더 아이템을 강화시켜줍니다.

아이템계로 들어갈 때의 주의점

아이템계로 들어가기 전에 반드시 세이브하기 바랍니다. 또 장비하고 있는 무기, 방어구 등의 아이템계로 싶은 경우에는 한 번 장비를 해제할 필요가 있습니다. 그 아이템 속의 세계로 들어가는 것이기 때문에 갖고 갈 수가 없습니다.

※자세한 것은 「아이템계에서 죽도록 놀아보자!!」를 참조하여 주십시오. (P.31)

중급편

스테이터스 화면 보는 법

스테이터스의 의미를 이해하면 특기는 늘리고, 부족한 것은 보조하여, 보다 유리하게 싸울 수 있습니다.



1	LV		캐릭터의 레벨
2	COUNTER		반격회수
	MV		이동범위(이동할 수 있는 칸 수)
	JM		캐릭터의 점프력
	크리티컬 확률		큰 대미지를 입히는 크리티컬 히트가 터질 확률
	사정거리		통상공격시의 사정거리
	던지기 거리		던지기나 리시브의 사정거리
3	HP		체력(0이 되면 전투불능이 된다)
	SP		마력(「특수」를 사용하면 소비된다)
4	ATK		공격력
	DEF		방어력
	INT		지혜(마법계 특수기의 위력에 영향)
	RES		마법방어(마법계 특수기에 대한 내성)
	HIT		명중률
	SPD		속도(회피율에 영향)
5	불 아이콘		불속성 마법이나 특수기에 대한 내성 ※
	바람 아이콘		바람속성 마법이나 특수기에 대한 내성 ※
	물 아이콘		물속성 마법이나 특수기에 대한 내성 ※
6	EXP		현재의 경험치
7	NEXT		다음 레벨업에 필요한 경험치
8	마나(マナ)		P.12 페이지 참조

※ 내성은 0을 기준으로 합니다. 플러스라면 그 속성의 마법에 내성이 있어 대미지를 줄입니다.
마이너스가 되면 그 속성의 마법에 큰 대미지를 입게 됩니다.

중급편

스테이터스 이상

독	매 턴마다 HP가 줄어듭니다.
잠	일정시간 행동불능. 또 그 사이에 공격을 받으면 큰 대미지를 입게 됩니다.
마비	이동할 수 없게 되고, SPD가 1이 됩니다.
건망증	특수기를 사용할 수 없게 됩니다.
타락	경험치를 얻지 못하게 되고, 모든 스테이터스가 20% 떨어집니다.

모든 상태이상은 아이템「요정의 가루(妖精の粉)」나 마법「에스포와르(エスポワール)」, 또는 양호실에서 회복할 수 있습니다.

중급편

마체인지의 길을 걷다!

마체인지의 준비



흉실에서「위원회에 임명(委員會を任命)」을 선택하여 마체인지 시키고 싶은 인간형 캐릭터와 마물형 캐릭터를 같은 당번・위원회에 소속시켜 주십시오. 준비는 이것으로 끝입니다. 나머지는 전투중에 마물형 캐릭터의 전용 커맨드「마체인지(魔チェンジ)」를 사용, 같은 소속의 인간형 캐릭터를 선택하여 합체하면 됩니다.

(※각마물형 캐릭터는 고유의 무기로 마체인지합니다. 미리 스테이터스를 확인하여 인간형 캐릭터 특기 무기와 일치하도록 조합하여 사용하시기 바랍니다.)

장점

- 마물형 캐릭터의 마빌리티를 일시적으로 흡수.
- 마체인지 때만의 특수기를 사용할 수 있다.
- 경험치를 2개 유닛 모두 획득할 수 있다.

단점

- 2턴 밖에 사용할 수 없다.
- 2개의 유닛이 하나가 된다.
- 마체인지 중에 전투불능이 되면 2 유닛 모두 전투불능이 된다.

마체인지에서 밖에 사용할 수 없는 필살기는 마체인지를 하는 몬스터에게 익혀둡니다.

중급편

던지기 일등 선수가 되기 위해서

「던지기(投げる)」의 활용방법은 다양합니다. 아군을 멀리 던져서 회피시키거나 적을 멀리 던져서 떨어뜨려 놓는 기본적인 것부터 아군을 몇 명이나 쌓아올린 후 연속으로 던져서 거리를 좁히는 방법, 아군이나 적을 들어올려 공격을 회피하는 방법(단, 턴 종료 시에 대미지를 입는다) 등, 아이디어에 따라 다양한 응용 방법이 있습니다.

응용 던지기① 던지기 캐치

던지는 곳에 아군 캐릭터가 있는 경우, 던져진 캐릭터를「집어들기(持ち上げ)」와 같은 상태로 받을 수 있습니다. 타워 상태로 쌓아올린 캐릭터를 같은 타워 상태가 되어 있는 아군에게 던질 수 있으며, 상대도 그것을 받을 수 있습니다.

단, 던지는 곳에 있는 아군 캐릭터(또는 타워의 정점)가 마물형 캐릭터라면 받을 수 없습니다.

※프리니(プリニー)를 던진 경우는 받지 못하고 폭발하기 때문에 주의하여 주십시오.

※적에게 적을 던지면 합체하여 강해집니다(보스 캐릭터는 던질 수 없습니다).





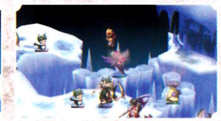


응용 던지기② 리시브

「던지기」커맨드는 인간형 캐릭터 전용입니다. 하지만 아군 마물형 캐릭터를 향해서 캐릭터를 던지면 마물형 캐릭터는 캐치하지 못하고 리시브를 하여 더욱 멀리 날려 보내줍니다. 마물형 캐릭터가 몇 칸 날릴 수 있는지를 알아두면 계획적으로 이용할 수 있습니다. 이것을 연속으로 하면 한번의 던지기 커맨드로 화면 끝에서 끝까지 이동시킬 수도 있습니다.







응용 던지기③ 올라타기

아군 인간형 캐릭터에 커서를 맞춘 후 이동시키면 그 캐릭터 위로 올라타 집어든 것과 같은 상태가 됩니다. 즉 던지는 측 캐릭터가 이동하지 않아도, 던져질 캐릭터가 스스로 던질 캐릭터 위로 올라탐으로써 던지기 거리를 확보할 수 있습니다.

응용 던지기④ 던지기와 다른 효과의 조합

이동 커맨드를 사용하지 않고 공격을 계속하면 그 회수가 늘어날 때마다 공격력이 늘어납니다. 한번이라도 이동을 하면 이 효과가 리셋됩니다만, 그 캐릭터 자체가 이동 커맨드를 사용하지 않고, 다른 캐릭터에게 던져지는 경우에는 리셋되지 않습니다.

중급편

던지기 일등 선수가 되기 위해서

응용 던지기⑤ 프리니 폭탄

프리니(プリニー)는 종족고유의 마빌리티로「폭발체질」을 갖고 있습니다.
전투 중에 적이든 아군이든 프리니를 던지면 폭발해서 주변에 대미지를 입힙니다.
이 때, 프리니는 단번에 전투불능이 됩니다. 폭발의 위력은 프리니의 HP에 따라 달라지니,
HP를 열심히 올려서 던지는 것도 하나의 방법입니다.






응용 던지기⑥ 타워 공격

캐릭터를 들어올린 상태로 공격하는 것을 타워 공격이라고 합니다. 캐릭터를 쌓아올리면 통상공격보다 공격범위가 늘어나고, 또 연계공격이 일어나기 때문에 위력도 강력해집니다. 적에게 공격받는 유닛이 맨 아래의 한 유닛으로 한정된다는 점 또한 이 전술의 장점입니다.






응용 던지기⑦ 이단던지기

이단던지기(二段投げ)는 홍실의「위원회에 임명(委員會を任命)」에서 '집어들기 연구회'를 결성하면 사용할 수 있게 됩니다. 보통 던지기는 타워의 가장 밑에 있는 캐릭터만이 던지기를 할 수 있지만 집어들기 연구회 소속 캐릭터는「이단 던지기(二段投げ)」라는 커맨드를 사용할 수 있게 되어, 타워에 속한 어떤 캐릭터든 자기가 들고 서 있는 캐릭터들을 던질 수 있게 됩니다. 고도가 너무 높아서 보통 던지기로는 갈 수 없는 장소도 이단 던지기를 활용하면 도달할 수 있습니다.






중급편

홈룸(HR)을 악용해라!!

여기서는 전술・전략의 요소이자, 게임 플레이의 폭을 넓히는 중요한 요소인「홈룸(ホームルーム)」을 악마답게 악용하기 위한 나쁜 지혜를 소개합니다.

의제를 제안한다

조건이 채워지면 홈룸에서 제안할 수 있는 의제가 늘어납니다. 승인이 필요한 의제는 참가자의 투표에 의해 가부가 결정됩니다. 홈룸이 시작되면「홈룸능력(ホームルーム能力)」이라는 항목이 표시됩니다만 이것은 홈룸 참가자들의 발언력 합계 포인트를 나타냅니다.

가결 ← 찬성 포인트 〉반대 포인트
부결 ← 찬성 포인트〈 반대 포인트

평결을 개시하기 위해서는 △ 버튼으로 메뉴를 불러내어「평결개시(評決開始)」를 선택해야 합니다. 자신이 없을 때는「거점으로 돌아가는(據點に戻る)」것도 중요합니다. (의회 소집을 위해 사용한 마나는 반환되지 않습니다)

평결은 찬성 포인트가 과반수를 채우면 가결되는 방식입니다.

뒷작업을 하라!

뇌물



소지하고 있는 아이템을 선물하는(ワイロを贈る) 것으로 호감도를 조작할 수 있습니다. 발언력이 강한 종족이 반대를 표명하고 있는 경우, 뇌물을 보내 보시기 바랍니다.
뇌물의 영향은 같은 파벌의 위원 모두에게 전해집니다. 그러나, 그때 대립하는 파벌 위원들에게는 역효과를 주게 된다는 것도 잊어서는 안 됩니다.

교내방송용 마이크



교내방송용 마이크를 얻게 되는 일이 있습니다.
이것을 사용하면 다음 의제에 대해 찬동해줄 것을
그 파벌에게 요청할 수 있습니다.
반드시 가결시키기고 싶은 의제가 있는 경우, 유효합니다.

전설 위원의 존재

참가자 중에는 이미 전설이 되어버린 위원이 등장하는 일이 있습니다.
전설이라고 불릴 정도이기 때문에 좀처럼 목격하기가 쉽지는 않습니다만
그들이 참가한 홈룸에는 대파란이 일어난다는 소문이 있습니다.

중급편

지오 이펙트를 알자!!

여기서는 전투의 중요한 요소인 「지오 이펙트(ジオエフェクト)」에 대해서 설명합니다.
지오 이펙트란 아래와 같은 요소를 총칭한 것입니다.

지오 패널(ジオパネル)이란?

맨 위에 있는 빛나는 색깔의 패널을 말하는 것으로, 이 위에 서면 지오 이펙트의 효과를 얻게 됩니다. 효과는 같은 색 패널에 놓여있는 지오 블럭의 효과에 따라 결정되기 때문에 지오 블록이 놓여있지 않으면 아무 효과도 얻을 수 없습니다.

지오 블록(ジオブロック)이란?



지오 패널에 주는 효과를 결정하는 발생원이자, 지오 블록 자체에 타고 있어도 그 효과를 얻게 됩니다. 방해가 되는 것은 파괴하거나, 들어올리거나, 던지는 방법으로 효과를 없애갈 수밖에 없습니다. 유리하게 작용할 것 같은 지오 블록을 적극적으로 활용하십시오.

지오 블록 효과의 예

공격력+50%(攻擊力+50%)	해당 지오 패널 위의 캐릭터 공격력을 적, 아군 관계없이 50% 올립니다.
연속공격(連續攻擊)	해당 지오 패널 위의 캐릭터는 적, 아군 관계없이 모든 공격 행동(특수기, 공격마법, 회복마법 포함)을 두 번 연속으로 행합니다.
워프(ワープ)	해당 지오 패널 위의 캐릭터는 턴 종료 후에 다른 워프 패널로 워프합니다.
증식(增殖)	해당 지오 패널 위의 캐릭터 중 하나를 복제한 카피 캐릭터가 적으로 출현합니다.
무적(無敵)	해당 지오 패널 위의 캐릭터는 모든 공격에 대해 무적이 됩니다.
진입금지(進入禁止)	해당 지오 패널 위를 통과할 수 없게 됩니다.(던져도 진입불가)
일격사(一擊死)	해당 지오 패널 위의 캐릭터가 공격을 받으면 일격에 전투불능이 됩니다.
타워공격금지(タワー攻擊禁止)	해당 지오 패널 위의 캐릭터는 타워 공격이 금지됩니다.
아군 대미지(味方ダメージ)	해당 지오 패널 위의 아군 캐릭터만 매턴 대미지를 받습니다.
집어들기 금지(持ち上げ禁止)	해당 지오 패널 위의 캐릭터를 들어올릴 수 없게 됩니다.

※이외에도 무시무시하고 두근두근 거릴 효과를 지닌 지오 블록이 많습니다.

상급편

끝내주는 지오 이펙트 활용법

블록 연쇄

블록을 공격하여 파괴하거나 또는 집어던짐으로써 같은 색의 지오 블록들이 인접하게 되면 블록 연쇄가 발동하여 '인접하여 붙어 있는 그 색깔의 모든 블록'들이 한 번에 소멸하게 됩니다.







블록 연쇄의 주의점

지오 블록에는 몇가지 규칙이 있습니다.

- 원래부터 인접하여 붙어 있는 블록들은 집어들기가 불가능합니다. 이는 옆에 붙어 있든, 위에 올라가 있든 상관없이 모두 해당됩니다.
- 발밑의 블록이 소멸함으로 인하여 높은 고도에서 낮은 고도로 떨어진 캐릭터는 대미지를 입게 됩니다.

색변화

지오 블록은 「색변화」라는 효과를 갖고 있는 경우가 있습니다.
이 효과는 지오 블록을 파괴했을 때 발동합니다. 예를 들어 「적색변화(赤變化)」의 효과를 갖고 있는 지오 블록을 파괴한 경우, 그 지오 블록이 놓여 있는 색 패널과 같은 색 패널 모두를 적색 패널로 바꿔버립니다. 이때, 적색변화 지오 블록이 놓여 있는 패널이 적색 패널인 경우에는 아무 것도 일어나지 않습니다만, 다른 색인 경우에는 적색으로 변함과 동시에 그 위에 타고 있는 캐릭터 모두(적, 아군 관계없이)에 대미지를 줍니다.





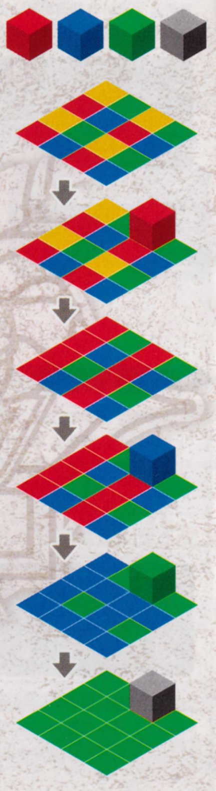


그리고, 색변화 이외에 「소멸(消滅)」이라는 효과를 지닌 지오 블록이 있습니다. 이것은 그 지오 블록이 놓여 있는 색 패널과 같은 색 패널을 소멸시키는 효과를 갖고 있습니다. 이 소멸의 효과를 이용해서 모든 색의 패널을 맵에서 없애면 「완전 소멸 보너스(全消滅ボーナス)」(P.15 보너스표)를 얻을 수 있습니다.

상급편

연쇄 & 완전 소멸의 테크닉

완전 소멸의 지름길은 하나하나 확실하게 지오 블록을 없애가는 것입니다.



단계①

먼저 맵 위의 지오 블록들을 체크해봅니다. 여기서는「적색변화(赤變化)」「청색변화(青變化)」「녹색변화(綠變化)」「소멸(消滅)」의 지오 블록이 있다고 가정해보겠습니다.

단계②

Ⓐ 버튼을 누르면 간단하게 지오 패널 일람을 확인할 수 있습니다. 여기서는「적」「청」「녹」「황」의 4가지 색이 있다고 가정합니다.

단계③

다음으로 지오 블록과 지오 패널을 비교합니다. 패널이 적・청・녹・황의 4색인 것에 비해 지오 블록은「황색변화(黃變化)」가 없습니다. 이처럼「부족한 색」을 중심으로 생각하는 것이 좋습니다.

단계④

황색 패널에 지오 블록 적색변화를 올려놓고 파괴해봅니다. 그러면 황색 패널은 적색 패널로 변하고 황색 패널은 사라집니다. 색의 수를 하나씩 줄이는 것이 중요합니다.

단계⑤

이번에는 적색 패널에 지오 블록 청색변화를 올려놓고 파괴합니다. 이것으로 적색 패널이 청색 패널로 변하면, 남은 것은 청색 패널과 녹색 패널뿐입니다.

단계⑥

청색 패널에 지오 블록 녹색변화를 올려놓고 파괴합니다. 이것으로 모든 지오 패널이 녹색 패널로 바뀌었습니다.

단계⑦

마지막으로 지오 블록 소멸을 녹색 패널에 두고 파괴합니다. 이것으로 모든 지오 패널이 사라져서 완전 소멸 보너스를 받을 수 있게 되었습니다.

한번의 블록 파괴로 연쇄를 일으키는 것은 상당히 고난이도의 테크닉입니다. 처음에는 차근차근 하나씩 단계를 밟아 가십시오. 기억해야 할 점은「부족한 색이 무엇인지 찾아내는 것」입니다.

상급편

아이템계에서 죽도록 놀아보자!

캐릭터의 육성, 아이템의 성장을 위해 너무나도 중요한「아이템계(アイテム界)」에 대해서 설명합니다.

심층부로 더 깊이 들어가서 아이템 육성

아이템계는 층계구조로 되어 있어, 한 층을 클리어하든가,
시공 게이트를 통과해서 다음 계층으로 진행하면 그 아이템의 레벨이 1 올라가게 되어 있습니다.
아래층으로 내려가면 내려갈수록 아이템의 레벨은 올라갑니다만, 더불어 적도 강해집니다.

아이템계에서 나오려면 어떻게 하나?



10층마다 있는 보스가 있는 맵을 클리어하든가,「이스케이프(デール)」라는 탈출용 아이템을 사용하면 아이템계에서 나올 수 있습니다. 이스케이프를 사용한 경우, 다음에 같은 아이템계에 진입했을 때 이스케이프로 탈출했던 해당 층에서 시작하게 됩니다.

이노센트 타운

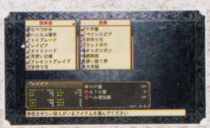
10층마다「이노센트 타운(イノセントタウン)」이라고 불리는 아이템계의 주민들이 사는 주거지역으로 갈 수 있게 됩니다. 가끔 그들의 생활을 지켜보는 것도 좋지 않을까요.

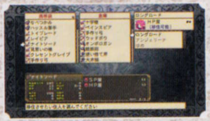
시공 게이트 이외의 게이트

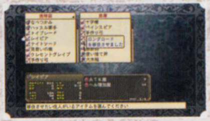
게이트를 통과하면 무언가가 일어나는 신비한 작은 방에 들어가게 됩니다.
무슨 일이 일어날지는 직접 들어가서 눈으로 확인해봅시다.

이노센트의 이주

「사도ATK」「사도DEF」등, 아이템의 스테이터스를 늘려주는 주민(이노센트)을 복종시키면 다른 아이템으로 이주시키는 것도 가능합니다. 단지, 아이템계에는 인구허용량이 있어서, 그 허용량 이상의 이노센트를 이주시킬 수는 없습니다. 허용량은 아이템의 스테이터스 가장 아래에 있는 POP.에서 확인할 수 있습니다. 1/4라고 표시되어 있는 경우, 현재 1인의 이노센트가 있으며, 허용량이 4인까지인 아이템이라는 의미입니다.





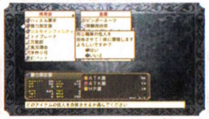
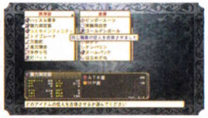


아이템계에서 죽도록 놀아보자!

이노센트 합체

같은 직업(사도 ATK의 경우 사도 ATK끼리)의 이노센트가 있다면 합체시킬 수 있습니다. 이노센트를 이주시켜 하나의 아이템에 모으려 해도, 아이템에 거주할 수 있는 이노센트의 허용량에는 제한이 있습니다. 하지만, 같은 직업의 이노센트를 합체시키면 이노센트가 차지하는 용량을 줄일 수 있습니다(사도 ATK 28과 사도 ATK 12를 합체시키면 하나의 사도 ATK 40이 됩니다). 즉, 합체시킨다는 것은 이노센트를「정리」하는 행위라고 볼 수 있습니다.



Rarity



「Rarity(레어러티)」란 아이템의 레어도(가치)를 나타내는 말입니다. 아이템 스테이터스에 표시되어 있는 Rarity수치가 낮을수록 가치가 높으며, 희귀한 아이템이라는 의미입니다. 그 중에서도「Rare(레어)」나「Legend(레전드)」라고 불리는 굉장히 희소가치가 높은 아이템도 존재합니다. 레어, 레전드인 아이템은 능력치가 높고 인구허용량도 큽니다. 또, 아이템계의 층계도 깊기 때문에 그만큼 레벨을 높일 수 있다는 장점도 있습니다. 가능한 한 많은 레어 아이템을 모으십시오!

역계적질을 하자!

역계적(逆界賊*)이란 계적(界賊*)이 되어서 아이템계를 모험하는 시스템을 말합니다. 목적은 보물상자의 약탈이나 이노센트들의 유괴입니다.
흉실(凶室)의「위원회에 임명(委員會を任命)에서「역계적단(逆界賊團)」을 결성하여 단원을 임명하여 주십시오. 아이템계점에 말을 걸면 역계적질을 할 수 있게 됩니다.

계적선을 입수!

바다의 사나이라면 계적선을 원할 것입니다. 계적선은 아이템계의 계적에게서 강탈해야 합니다. 계적선의 종류에 따라서는 역계적을 할 때, 턴 제한이나 아군 캐릭터의 최대출격수가 바뀌기도 합니다.

*界賊(계적) : 海賊(해적)의 일본어 발음이 같은 동음이의어로, 일종의 언어유희. 아이템계를 모험한다는 의미로 여기서는 해적이 아닌 계적으로 통일했습니다.

수수께끼의 랜덤 던전



마립 사악학원에는 이런 도시전설이 있습니다.

아이템계와는 또 다른 랜덤 던전이 존재하는데,
그곳에서 돌아온 친구의 친구의 말에 따르면
능력치가 상승한다는 것 같습니다.



가끔 학원에서 눈에 띄는 아프로 머리의 프리니를 만났을 때,
이 던전에 들어갈 수 있는 것 같습니다만 과연 정말일까요…?

Q & A

Q 연계 공격으로 적을 쓰러뜨렸을 때, 연계에 참가한 캐릭터도 경험치를 받나요?

공격을 실행한 본인은 그 적을 물리친 경험치를 모두 얻습니다.
연계공격에 참가한 캐릭터들은 그 경험치의 일부를 얻게 됩니다.

Q 클리어 보너스에 있는「경험치+얼마(經驗値+OO)」라는 보너스는 누가 받나요?

클리어했을 때 에어리어맵에 있는 아군 캐릭터 전원이 받을 수 있습니다.
전투불능이 되어버린 캐릭터나 클리어했을 때 베이스 패널로 돌아온 캐릭터는 받을 수 없습니다.

Q「휴대주머니(携帶袋)」와「창고(倉庫)」의 다른 점은?

휴대주머니에 넣어둔 아이템은 전투중에 아이템으로서 사용할 수 있습니다.
하지만 창고에 넣어둔 아이템은 전투중에 사용할 수 없습니다.
전투에 들어가기 전에 사용할지도 모르는 아이템을 정리해둘 필요가 있습니다.

Q 타워 공격 후에 이동이 안 되는데요?

타워 공격은 강력합니다. 강력하기 때문에 타워 공격 참가자에게는 제한이 걸리는 것입니다.

Q 뇌물로 무엇을 주는 게 좋을까요?

무엇을 원하지는 위원에 따라 다르기 때문에 호감도를 올리고 싶은 위원에 커서를 맞추고
어떤 아이템을 원하는지 체크해두는 것이 좋습니다.

Q 교내방송용 마이크를 사용하면 누구를 부르는 것이죠?

담임선생을 불러냅니다.

Q & A

Q 지오 블록이 제멋대로 움직인 것 같은데, 발이 달린 건가요…?

그건, 지오 블록에 살고 있는 요정 「지오 블록맨」이 장난친 걸지도 모릅니다.

Q 흉실에 이상한 사람들이 앉아 있습니다만…

때때로 교사를 방해하는 나쁜 캐릭터가 등장하는 경우가 있습니다. 쫓아냅시다.

Q 나무통을 던졌더니 폭발해버렸습니다.

프리니 폭탄(P.26)과 마찬가지로 나무통을 던지면 폭발합니다.
도적은 특수능력으로 나무통을 만들 수 있습니다.

Q 마체인지한 뒤, 마물형 캐릭터가 출격할 수 없게 되었는데요?

마체인지한 마물형 캐릭터는 그 전투에는 참가할 수 없습니다. 출격 캐릭터로서는 카운트되어 있기 때문에 마체인지한 뒤에는 보통 때보다 적은 수의 인원으로 전투를 해야 합니다. 턴 제한이 있으니까 가능하면 가장 마지막 피니시 때 사용하시기 바랍니다.

Q 두 캐릭터가 특수기를 사용했더니 특수기가 합쳐져 버렸는데요, 이건 대체…?

두 종류의 특수기를 연속(콤보)으로 사용하면 합체 특수기가 발동하는 경우가 있습니다.
합체 특수기는 마법을 제외한 특수기의 특정 조합으로 발동됩니다.

Q 홈룸의 위원에 대해서 좀 더 알고 싶습니다.

위원은 다음과 같은 파벌로 분류됩니다.

①아루라우회(アルラウ會)	발언력 약함	레벨이 낮은 캐릭터를 좋아함
②치킨회(ニワトリ會)	발언력 약함	레벨이 높은 캐릭터를 좋아함
③큰느타리버섯회(エリンギ會)	발언력 중간	여자를 좋아함
④서큐버회(サキュバ會)	발언력 중간	남자를 좋아함
⑤고양이회(ネコ會)	발언력 중간	인간형 캐릭터를 좋아함
⑥워스회(ワース會)	발언력 중간	마물형 캐릭터를 좋아함
⑦데스회(デス會)	발언력 강함	머리가 좋은(INT가 높은) 캐릭터를 좋아함
⑧불꽃회(ほむら會)	발언력 강함	육체파(ATK가 높은) 캐릭터를 좋아함

※①과 ②, ③과 ④, ⑤와 ⑥, ⑦과 ⑧의 위원은 대립관계에 있습니다.
※가끔 파벌에 속하지 않은 위원이 등장하는 일도 있습니다.(P.27)

MEMO

MEMO

魔界戦記 ディスガイア3

마계전기 디스가이아 3

제 명	마계전기 디스가이아3	상 호	게임문화
이 용 등 급	전체이용가	등급분류번호	제 VC-080130-001호
제작·배급업 신 고 번 호	제 게배1032호	등급분류 일자	2008년 1월 30일

BLKS 20061

日本一 SOFTWARE

게임문화 GAME MOONHWA